

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI UANG MELALUI
PENGUNAAN ALAT PERAGA UANG MAINAN
BAGI PESERTA DIDIK DI KELAS III SD NEGERI
KUTAYU 03 KEC. TONJONG KAB. BREBES
SEMESTER 1 TAPEL 2014/2015**

Suparikem

SD Negeri Kutayu 03 Tonjong

[Received : January 2016; Accepted : February 2016](#)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi uang melalui penggunaan alat peraga uang mainan, penelitian ini merupakan PTK yang dilakukan dengan 2 siklus. Penggunaan alat peraga uang mainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didi. Pada siklus I rata-rata nilai tes peserta didik mencapai 62,35 sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mencapai 71,76. Pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 58,82% dan pada siklus II mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 82,35%. Hasil analisis kuesioner peserta didik menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik pada siklus I dan Siklus II.

Abstract

The aim of this study is to determine the increase of students' motivation and learning outcomes by using teaching aids of "Uang Mainan" as a medium in teaching and learning process. This research belongs to Classroom Action Research and conducted into two cycles. The use of "Uang Mainan" can improve cognitive learning outcomes of the students. The average test scores of the students is 62.35 in the first cycle and 71.76 in the second cycle. The classical percentage of learning is 58.82% in the first cycle and 82.35% in the second cycle. The results of the questionnaire analysis of students shows that There are the students' motivation improvement in the first and the second cycle.

Keywords: motivation; learning outcomes; Classroom Action Research.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika sejak dini. Oleh karena itu maka pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan bekerja sama. Penguasaan matematika dasar yang perlu dan harus dikuasai peserta didik adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Apabila matematika dasar tersebut sudah dikuasai oleh peserta didik, dengan mudah mereka akan mempelajari materi matematika.

Namun, proses dan hasil belajar matematika kelas III di SD Negeri Kutayu 03 Kecamatan Tonjong Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015 belum sesuai yang diharapkan guru. Motivasi dan hasil belajar peserta didik masih rendah. Rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat diketahui pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah diadakan ulangan harian. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik bersikap pasif, tidak mau bertanya dan pada saat mengerjakan soal mereka hanya asal mengerjakan. Rendahnya motivasi belajar peserta didik tersebut berakibat buruk terhadap hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata ulangan harian pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan hanya mencapai 50. Padahal nilai KKM untuk mata pelajaran Matematika 55. Sehingga dengan melihat nilai yang dicapai peserta didik setelah ulangan harian hanya beberapa anak yang mencapai nilai tuntas.

Menurut Victor H. Vroom, motivasi ialah sebuah akibat dari suatu hasil yang ingin diraih atau dicapai oleh seseorang dan sebuah perkiraan bahwa apa yang dilakukannya akan mengarah pada hasil yang diinginkannya. Robbins dan Judge, motivasi ialah suatu proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan individu agar dapat mencapai tujuannya.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Djamarah (2012: 13), belajar juga dapat diartikan proses perubahan yang tidak hanya perubahan lahir akan tetapi juga perubahan batin,). Menurut Syah (2012: 68) Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif lengkap sebagai hasil pengalaman dan Interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Hamalik (2011: 154), adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Aspek perubahan tingkah laku tingkah laku dapat berupa: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etika atau budi pekerti dan sikap.

Sedangkan menurut Siregar dan Nara, (2011: 3) Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu atau kegiatan yang dilakukannya sehingga ia dapat mencapai tujuannya. Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai keseluruhan daya gerak baik itu dari luar diri maupun dalam diri siswa dengan menciptakan suatu rangkaian usaha untuk mempersiapkan kondisi tertentu yang mengarahkan pada kegiatan belajar sehingga tujuannya dapat tercapai.

Siregar dan Nara (2011: 106-108) pendekatan belajar aktif (*active learning*) sebagai suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir belajar aktif (*active learning*). Untuk dapat mencapai hal tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik.

Peserta didik yang berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya, maka peserta didik telah belajar bermakna. Belajar aktif

merupakan perkembangan teori *learning by doing* (belajar dengan melakukan) yang diterapkan oleh John Dewey pendiri Dewey School yang menggunakan prinsip-prinsip *learning by doing* dalam proses belajar peserta didiknya. Peran serta guru dan peserta didik dalam konteks belajar aktif menjadi sangat penting. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu memudahkan siswa belajar. Sedangkan peserta didik aktif melakukan proses belajar sebagaimana desain pembelajaran yang telah dirancang secara matang oleh guru.

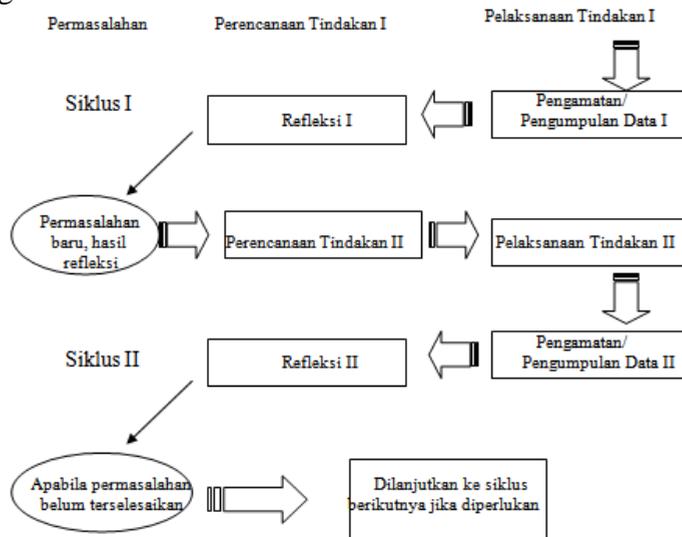
Dick & Reiser dalam Djamarah (2009) adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil kegiatan pembelajaran. Mereka membedakan hasil belajar atas empat macam yaitu pengetahuan, ketrampilan intelektual, ketrampilan motorik dan sikap. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik maka diadakan penilaian. Penilaian dapat diadakan setiap saat selama kegiatan berlangsung, dapat pula diadakan setelah peserta didik menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu misalnya setelah satu pokok bahasan atau satu semester. Penilaian terhadap hasil belajar menggunakan alat ukur berupa tes.

Tes merupakan suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam situasi yang telah diatur secara sistematis dan obyektif oleh guru sehingga berlaku secara seragam bagi peserta didik. Jadi yang dimaksud dengan tes hasil belajar adalah suatu tes yang mengukur kemampuan seseorang dalam suatu bidang tertentu sebagai hasil proses belajar yang khas yang dilakukan dengan sengaja dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai (Depdiknas, 2006). Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan

hasil kegiatan pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap setelah peserta didik menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu dengan menggunakan alat ukur tes.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus. Tindakan dalam setiap siklus saling berkaitan satu sama lain. Siklus I maupun siklus II berlangsung dalam 2 kali pertemuan (4 x 35 menit). Variabel yang diteliti adalah penggunaan alat peraga uang mainan sebagai variabel bebas (*independent variable*) sedangkan hasil belajar dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Langkah-langkah dalam siklus I dan II ditunjukkan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Arikunto (2006:74)

Analisis data dilakukan dari hasil penilaian tes tertulis berupa ulangan harian pada soal matematika tentang uang, hasil observasi motivasi peserta didik dan dari hasil laporan tugas. Analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif komparatif, karena membandingkan hasil belajar antara kondisi awal dengan siklus I, membandingkan hasil belajar antara siklus I dan siklus II dan membandingkan hasil belajar antara kondisi awal dan siklus II.

Hasil belajar pada kondisi awal didapat dari tes tertulis berupa pre-test pada soal matematika tentang uang dan pengamatan motivasi peserta didik pada pembelajaran sebelumnya. Nilai tes tertulis tersebut dijabarkan dalam nilai rata-rata, nilai maksimal dan nilai minimal serta dibuat histogramnya.

Pada siklus I penilaian diperoleh dari nilai hasil belajar soal matematika materi uang dan dari lembar observasi motivasi peserta didik serta laporan tugas. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus II. Pada siklus I ini pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga uang mainan dalam kelompok besar, sedangkan pada siklus II pembelajaran dilakukan dengan alat peraga uang mainan dalam kelompok kecil.

C. Pembahasan

Data awal diperoleh dari nilai rerata hasil ulangan sebelum diadakan penelitian sebesar 51,47 dengan ketuntasan klasikal 29,41%. Setelah diadakan penelitian dengan menggunakan alat peraga uang mainan materi uang pada pembelajaran matematika, pada siklus I diperoleh rata-rata nilai tes peserta didik mencapai 62,35 , sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mencapai 71,76. Pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 58,82%

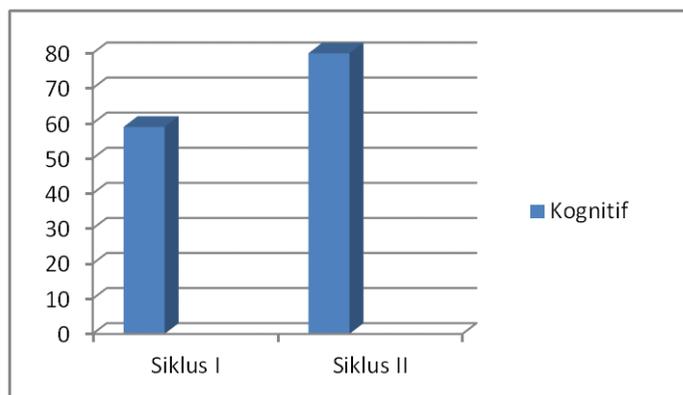
dan pada siklus II mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 82,35%. Dengan demikian hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I belum memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian yaitu sekurang-kurangnya 80% dari keseluruhan peserta didik yang ada di kelas tersebut memperoleh nilai 55 atau mencapai ketuntasan 55%. Sedangkan hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus II sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Dari hasil data penelitian diketahui bahwa nilai rerata dan ketuntasan kelas mengalami peningkatan. Peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklusnya ini karena peserta didik terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran, bermain sambil belajar dan berdiskusi dengan teman.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
1.	Kognitif	58,82%	82,35%
2.	Afektif	-	-
3.	Psikomotorik	-	-

Pada siklus I hasil belajar kognitif peserta didik belum memenuhi indikator yang telah ditetapkan sehingga dilanjutkan dengan siklus II untuk memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian. Peningkatan ketuntasan belajar klasikal sesudah siklus I dan II dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar Klasikal

Belum tercapainya indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini dikarenakan masih ditemukannya permasalahan pada siklus I. Permasalahan tersebut antara lain adalah peserta didik mula-mula kurang bisa menerima pembagian kelompok secara heterogen yang memiliki kemampuan akademis tinggi, sedang dan rendah karena mereka sudah terbiasa dengan teman-teman dalam kelompok sebelumnya yang tidak heterogen, karena kelompok sebelumnya dibentuk berdasarkan pilihan peserta didik sendiri terdiri dari peserta didik yang akrab atau teman sepermainan. Namun setelah diberi pengertian oleh guru akhirnya mereka bisa menerima juga. Selain itu karena mereka sebelumnya terbiasa dengan pembelajaran *teacher oriented* (berpusat pada guru) sehingga peserta didik merasa bingung. Peserta didik masih belum terbiasa dengan alat peraga permainan alat peraga uang mainan, mereka juga masih menemui kesulitan dalam mengerjakan soal matematika materi uang dengan benar.

Sehingga pada siklus II, guru melaksanakan perbaikan pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada siklus I. Upaya yang dilakukan adalah dengan memotivasi peserta didik agar bertanya tentang materi yang belum jelas, dalam hal ini bagaimana cara mengerjakan soal matematika materi uang yang benar, lebih berperan aktif baik dalam diskusi untuk saling membantu kesulitan teman dan bekerjasama dengan teman satu kelompoknya dalam mengerjakan tugas.

Pada siklus II sudah tidak lagi ditemukan kendala-kendala berarti, karena peserta didik sudah dapat menyesuaikan dengan pembelajaran menggunakan alat peraga uang mainan. Peserta didik saling berdiskusi dengan anggota kelompok. Peserta didik sudah dapat menerima pembagian kelompok secara heterogen, masing-masing individu dalam kelompok sudah menyadari akan tanggungjawabnya sebagai anggota kelompok sehingga kerjasama antar-anggota kelompok berjalan dengan baik dan tugas-tugas yang diberikan guru dapat dengan mudah diselesaikan oleh masing-masing kelompok.

Motivasi belajar sangat berperan terhadap peningkatan hasil belajar. Motivasi belajar yang meningkat memungkinkan untuk peningkatan hasil belajar, sesuai yang tergambar pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Analisis Kuesioner Motivasi Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

No	Pertanyaan/ pernyataan	Prosentasi (%)	
		Siklus I	Siklus II
1	Saya senang terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang baru saja dilaksanakan, dengan menggunakan alat peraga	76,47	88,24

	uang mainan.		
2	Saya lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan sambil bermain seperti dalam kegiatan pembelajaran yang baru saya lakukan.	82,35	94,12
3	Saya tidak bosan ketika kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan berlangsung.	70,59	82,35
4	Saya selalu bekerjasama dengan teman satu kelompok, teman satu kelas dan guru.	64,71	88,24
5	Saya senang bekerja bersama dan kegiatan bertukar pendapat atau diskusi teman satu kelompok, teman satu kelas dan guru.	70,59	94,12
6	Teman dalam kelompok dapat membantu saya dalam menguasai tata pembelajaran matematika materi uang.	76,47	88,24
7	Belajar matematika dengan bermain ternyata membuat saya lebih mudah memahaminya.	70,59	94,12
8	Saya tidak kebingungan ketika mengerjakan soal matematika melalui permainan tersebut.	64,71	76,47
9	Saya merasa lebih mudah memahami materi pelajaran dengan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga.	70,59	88,24
10	Saya benar-benar dapat menyelesaikan soal matematika materi uang yang benar.	64,71	76,47

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ketertarikan dan tanggapan peserta didik terhadap setiap pertanyaan/ Pernyataan rata-rata mengalami kenaikan prosentase. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sangat baik.

Hasil analisis kuesioner peserta didik menunjukkan adanya motivasi, ketertarikan dan tanggapan yang bagus dari peserta didik. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika materi uang pada siklus II tergolong sangat positif/sangat tinggi, sehingga dapat menambah minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan meningkatnya motivasi dan minat peserta didik dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada prinsipnya seluruh rangkaian proses penelitian dengan menggunakan alat peraga ini adalah membantu peserta didik untuk menguasai matematika materi uang dengan cara menyenangkan dan menarik.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan alat peraga uang mainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dapat ditunjukkan dari rata-rata nilai tes masing-masing siklus yang mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai tes peserta didik mencapai 62,35 sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mencapai 71,76. Pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 58,82% dan pada siklus II mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 82,35%.
2. Hasil analisis kuesioner peserta didik menunjukkan adanya motivasi, ketertarikan dan tanggapan yang

baik dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentasi setiap pertanyaan yang dijawab oleh peserta didik pada siklus I dan Siklus II.

Daftar Pustaka

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Dikdasmen.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Syah, Muhibin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: rajawali Pers.